

Digital | Games: E3-Nachlese

Die Leitmesse der Spieleindustrie ist vorbei – die Tore der E3 in Los Angeles sind wieder geschlossen. Vier TITEL-AutorInnen kommen zusammen, um ein persönliches Fazit zu ziehen.

Es eröffnet Volker Bonacker

Die diesjährige E3 habe ich stärker denn je selektiv wahrgenommen. Privat wie beruflich habe ich mich vom Druck zur Aktualität gelöst und nur mitgenommen, was interessant erschien. Alles andere wäre ohnehin nicht machbar gewesen: Eine derartige Veranstaltung ist zu groß, als dass sie eine Person greifen könnte, noch während sie stattfindet. Dass der grandiose PS3-Titel ›The Unfinished Swan‹ kaum erwähnt wird, ist der beste Beweis dafür: es kann nicht alles mitgenommen werden.

Die Microsoft-Pressekonferenz am späten Montagabend sah ich während eines Proseminars an der Uni und deshalb ohne Ton. Es hat nicht den Anschein erweckt, als hätte ich etwas verpasst, schließlich weiß ich dank der Präsentationen des Vorjahres schon, wie durchsexualisiert die neue Lara Croft die ihr zugefügten Wunden mit Stöhnen quittiert. Jemand hat via Twitter so etwas wie »Das neue ›Tomb Raider‹ oder: Die Lust am Quälen« geschrieben. Das trifft den Nagel auf den Kopf. Abseits davon (und natürlich einem neuen ›Gears of War‹) war Microsoft für mich enttäuschend. Warum? Weil ich insgeheim wohl doch eine neue Xbox erwartet hatte.

Überhaupt: Erwartungshaltungen. Manchmal tun mir die Publisher beinahe leid, verlangen verschiedene Spieler-Typen (Core, Light-Core, Casual, Best-Ager, Family plus gefühlt zwei Dutzend weitere Marketingsprech-Zielgruppen) doch konstante Bedürfnisbefriedigung. Die eierlegende Wollmilchsau scheint als Vergleich angebracht. Microsoft entscheidet sich, die Rolle des Fabelwesens zu geben und so viele Interessenten wie möglich bedienen zu wollen. Damit scheitert das Unternehmen, zumindest den Pressereaktionen nach.

Sony schießt sich in der folgenden Nacht um drei Uhr Mitteleuropäischer Zeit derweil auf den Core-Gamer ein: ›Beyond‹, ›The Last of Us‹ und ›God of War‹ sollen Microsoft jene Spieler entlocken, die Nintendo schon lange nicht mehr hat. Als der Protagonist von ›The Last of Us‹ einen bereits am Boden liegenden Gegner mit der Schrotflinte hinrichtet und die Präsentation damit abrupt endet, bricht im Saal frenetischer Applaus los. Was später völlig zurecht Gegenstand teils harscher Kritik sein wird (allerdings auch die Frage aufwirft: Können wir uns eine friedliche Postapokalypse überhaupt denken?). Es will schließlich der Eindruck nicht weichen, außer Ballern einerseits und durchcasualisiertem Familienentertainment andererseits habe die Branche weiter nichts zu bieten im Jahre 2012. Der ideale Boden für eine Firma wie Nintendo – haben die Japaner doch mit der Wii vor sechs Jahren den Konsolenmarkt kräftig durcheinandergebracht und gezeigt, dass Leistung eben nicht immer alles ist, sondern Kreativität und Hardware sich nicht ausschließen müssen.

Was ist daraus geworden? Ein Nachfolger-Gerät, das bereits im Rahmen der letztjährigen E3 angekündigt wurde. Grandios zusammengefasst auf 140 Zeichen von Manuspielt: »Stellt euch mal vor, Nintendo hätte die Wii U letztes Jahr nicht gezeigt und wir würden das alle jetzt zum ersten Mal sehen!« Wir wären erfreut. Denn das Gerät verspricht trotz technischer Schwächen während der Präsentation (die Framerate!) interessante Steuerungskonzepte. Selbst jene angeblich anspruchsvollste unter den Zielgruppen (die letztlich doch in steter Regelmäßigkeit zur nächsten ›Call of Duty‹-Auflage greift) wird mit Titeln wie ›ZombieU‹ (et voila: Gewalt!) bedient. Gut gemacht, Nintendo.

Das klingt nun alles ein wenig nach Meckern, dabei meckerte ich vor wenigen Tagen erst darüber, dass viele der berichtenden Magazine hierzulande nur am Meckern sind (dabei aber pünktlich zum Release die kommenden Titel abfeiern werden). Sicher, die eine oder andere Erwartung wurde enttäuscht, aber dieses Risiko geht eben ein, wer sich den Luxus von Erwartungen leistet. Wer dagegen ohne auskommt und sich einfach auf das Gezeigte einlässt, nimmt mehr mit.

Sicher, das mag mit dem professionellen Selbstverständnis einiger Kollegen, die sich vorrangig als Frontberichterstatter verstehen und deshalb eben in größtmöglichem Umfang beschreiben müssen, wie es ist, wie es sein soll, wie es zu sein hat, nicht überein gehen. Deren Problem. Für mich ein guter Vorsatz für die kommende Gamescom, die ja in den vergangenen Jahren vorab schon als kleine, langweiligere E3 wahrgenommen wurde und dieses Jahr auf Nintendo, THQ und Sega verzichten darf: Einfach mal hingehen und überraschen lassen. Denn wenn es etwas gibt, was die Branche immer können wird, dann ist es, hier und da eben doch noch einen Hasen aus dem Hut zu zaubern.

Der war für mich in Los Angeles etwa ein neues ›Castlevania‹ für den 3DS, erwähntes ›The Unfinished Swan‹ oder schlicht die Ankündigung, dass ›The Last Guardian‹, das 2012 ein weiteres Mal mit Messe-Abwesenheit glänzte, weiterhin in Arbeit sei. Nicht alle Hoffnung ist verloren – in diese Branche niemals.

Es führt fort: Rudolf Inderst

Tja, das konnte Mike Buch nicht fassen. Am dritten Tag der E3 steckte ich ihm so nebenbei, dass ich noch nichts von der Leitmesse gesehen hatte. Allerdings, und das spricht für die mittlerweile weiter verbreitete These, nach der Twitter das neue TV sei, verfolgte ich die Kommentare der vielen Interessierten immer wieder mit. Es war daher ungemein spannend, mit einem Bündel von Meinungen an das Quellenmaterial heranzutreten und sich dieses zeitversetzt Stück für Stück zu erschließen.

Meine erste Beobachtung rührt noch aus der Diskussion um die »Keine-Blogger-auf-der-Gamescom«-Debatte her. Ich war äußerst verwundert über einige Fachredakteure, die zuvor knochentrocken argumentiert hatten, einen Journalisten würde in erster Linie auszeichnen, dass man Geld verdiene und dass man für eine Zielgruppe schreibe, welche nun ernsthaft der Industrie ihrerseits in ihrer Messeberichterstattung vorwarfen, man schlachte die Sequel-Kuh (=verdiene Geld) und bediene Zielgruppen (produziere für Zielgruppen). An dieser Stelle sei ein Schmunzeln gestattet. Dass zudem der zarte Unterschied zwischen Redakteur und Journalist immer wieder mit Füßen getreten wird – darüber mag ich mich schon gar nicht mehr aufregen.

Als zweite Beobachtung ließ sich festhalten, dass die Gewaltdebatte erstaunlich viel Raum einnahm: Ob man nun verwundert war, dass auf einer zukünftigen Nintendo-Hardware eine harter Zombie-Shooter laufen würde oder dass sich ehemalige Schleich- und Abenteuertitel wie ›Tomb Raider‹ (das immer noch gerne von einigen als »TOMP REIDER« ausgesprochen wird) und ›Splinter Cell‹ jetzt scheinbar wie reinrassige »Killerspiele« spielten – plötzlich stand die Schrotflinte in The Last of Us wieder im Zentrum der Aufmerksamkeit.

Sympathisch war mir David Cage, der wahrscheinlich mit ›Beyond‹ einen unterhaltsamen Titel vorlegen wird, bei dem Fachidioten erneut nichts weiter einfallen wird als der Satz »Als Film würde ich mir das kaufen, aber wo ist das Spiel?« Dass visualisierter Datenjournalismus endgültig im Mainstream angekommen ist, beweist das überstylish-inszenierte Intro von ›Watch_Dogs‹. Da war es fast schon eine Enttäuschung, dass nur 4 von 5 Trailern gefühlt mit Dubstep hantieren.

Am Ende will ich auch noch kurz auf die Spiele eingehen. Die sicheren Käufe waren dabei schon sichere Käufe

vor der E3 so wie etwa ›Halo 4‹, ›Call of Duty: Black Ops 2‹, ›Sleeping Dogs‹ oder ›Borderlands 2‹. Dazu kam nun noch auf jeden Fall das neue ›Gears of War‹ und aufgrund des Koop-Modus ›Dead Space 3‹. Es gibt auch eine Reihe von Titeln, bei denen ich mich schon jetzt auf die Artikel der Kollegen zu diesen freue. Wer wird wohl das neue ›SimCity‹ übernehmen? Wer stellt sich ›The Unfinished Swan‹? Langweilig? Nein, langweilig wird eine Veranstaltung erst, wenn sie keine Fragen mehr aufwirft. Und Fragen, Gentlemen, gibt es zuhauf.

Es ergänzt Steffi Marx

Eine Handvoll Tage sind vergangen, doch noch immer stoße ich auf neues und mitreißendes E3-Material, egal ob Spiele-Trailer, Interviews oder Gameplay-Ausschnitte. Für mich persönlich, war einer DER Highlights die Ankündigung von ›Need for Speed: Most Wanted‹. Ein Titel, der in der Flut von so bedeutenden Spielen wie ›Halo 4‹, ›Gears of War: Judgement‹ und ›The Last of Us‹ schon einmal untergehen kann.

Ich sehe in diesem Spiel aber eben nicht »nur« ein neues ›Need for Speed‹, sondern in erster Linie ein Rennspiel, für dessen Entwicklung sich die ›Burnout‹-Macher von Criterion Games verantwortlich zeichnen. Die alten ›Burnout‹-Titel sind für mich nicht weniger als die beste Arcade-Rennspielserie und so freue ich mich diebisch, dass ein neues ›Burnout‹ im ›Need for Speed‹-Schafpelz veröffentlicht wird. Takedowns ahoi!

Es schließt Norman Volkmann

Die diesjährige E3 war die zweite, die ich bewusst miterlebt habe. Also so richtig mit Pressekonferenzen gucken, den lahmen Pressesprechern Ihre noch lahmeren Text runterbeten hören und dabei nur auf die nächsten Spielevideos und Ankündigungen warten. Auch wenn die Kritik dieses Jahr gerade von der Fachpresse vor Ort groß war, blieben bei mir eine Menge Highlights hängen.

Die Eröffnung von Microsoft gehörte leider nicht dazu. Insgeheim hofft man ja immer auf Überraschungen. Bis auf ›Halo 4‹, ›South Park: The Stick of Truth‹ und der Möglichkeit ab der nächsten Saison den ›NBA League Pass‹ über die Xbox zu nutzen (wenn das in Deutschland dann überhaupt möglich ist) blieb nichts hängen. Die Spielszenen von ›Tomb Raider‹ schreckten mich ein wenig ab – ich hatte mehr mit Survival und weniger mit Pfeil-durch-die-Kehle gerechnet. Anders war das bei Sony. Obwohl die Playstation nun im 7. Jahr scheinbar ihrem Ende entgegen geht, passiert noch mal was.

›Beyond‹ und ›The Last of Us‹ sehen spitze aus und für mich wurde klar: Um einen Kauf der PS3 komme ich nicht länger rum. Die WiiU muss für eine solche Erkenntnis noch mehr kämpfen, zumindest bei mir. So großartig ›ZombieU‹ (inklusive des geborgten ›Dead Island‹-Trailers) auch aussah, mich graut es bei der Vorstellung, diesen Klotz von Controller in der Hand zu halten. ›New Super Mario Bros. 2‹ sieht wieder einmal knuffig aus, ›Rayman: Legends‹ scheint ähnlich toll wie sein Vorgänger zu werden, skeptisch bleibe ich dennoch.

Schön aber, dass Nintendo mittlerweile alle Spielertypen bedienen möchte und es mit dieser Konsole scheinbar auch kann. So ein kleiner Funken Hoffnung, dass die nächste Xbox oder Playstation zumindest erwähnt werden, war auch bei mir da, aber die Bandbreite an verheißungsvollen Titeln, die in diesem und im nächsten Jahr die Wartezeit bis zur neuen Konsolengeneration verkürzen werden, tröstet darüber hinweg. Und mit ›Watch_Dogs‹ könnte ja immerhin schon ein Titel feststehen, der erst mit der nächsten Generation erscheinen wird.

| [VOLKER BONACKER](#)

| [RUDOLF INDERST](#)

| [STEFFI MARX](#)
| [NORMAN VOLKMANN](#)